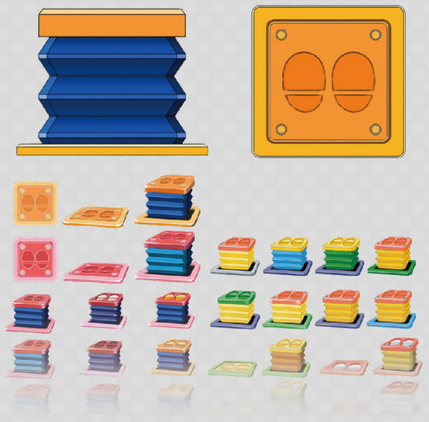
1-UP STUDIO Inc.

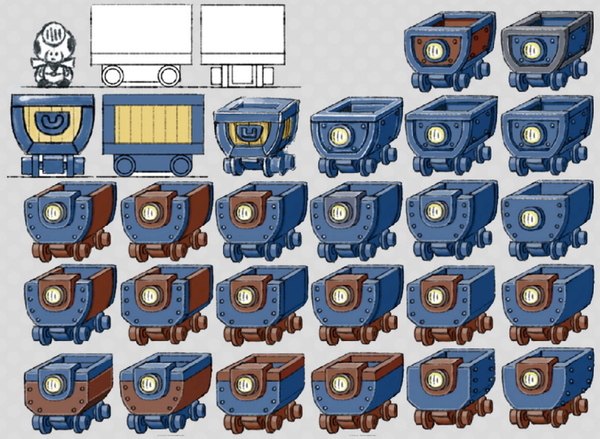
2017

1-UP STUDIO

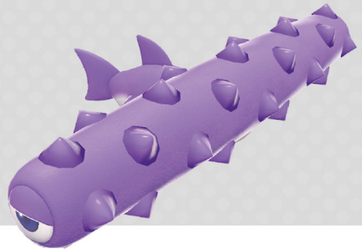
当社は任天堂株式会社が100%出資するゲームソフト開発会社です。
ゲーム開発に興味がある方のご応募をぜひお待ちいたしております。



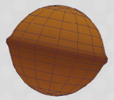
▲アイデアをたくさんスケッチしてデザインを詰めていく段階。遊びと見た目の両立を模索します。

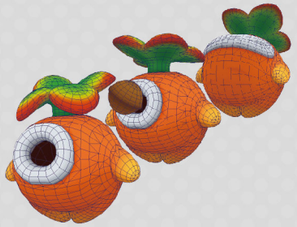


▲こちらはトロッコのバリエーションスケッチ。より良いデザインを探っている段階です。



◀あえてトゲに光が入りこみやすくして、プレイヤーに危険を伝えます。





▶キャラクターデザイナーはアニメーションも制作します。

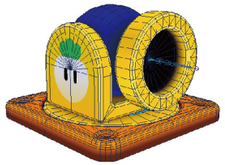
魅力的なオブジェクトをつくる仕事

キャラクターデザイナー

キャラクター・乗り物・仕掛けなど、ゲーム画面上で動くものを主に作る仕事です。デザインスケッチ・3Dを使ったモデリング・アニメーションなど幅広く制作していくことになります。キャラクターの性能やゲーム上での役割も考えて、作るものを調整していくことも重要な仕事の一つです。

デザインスケッチ

アイデアスケッチ行います。性能を考慮しながら何度も試行錯誤します。



3Dモデリング

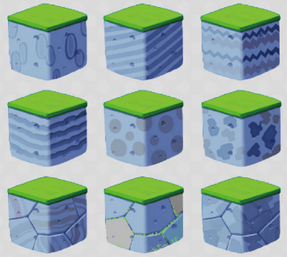
3Dソフトを使って形を作るモデリング作業やアニメーションをつける作業もここで行います。

製品データ完成

見た目はもちろん、そのオブジェクトの性能や遊びの調整も行い、ついに製品データとなります。

▲草をデフォルメしたデザインのアイデアです。

▼お化け屋敷のイメージの洋館。
遊びの内容にあった世界観で
デザインをします。



▲全体の印象が左右される地層のデザイン。
様々なアイデアを提案します。

▲個性的な形のアイデアも探ります。

◀動く地形のアイデアも。
少しの工夫で手ごたえが変
わります。

世界観をつくる仕事

地形デザイナー

プレイヤーや敵が歩く地形をデザインし、3Dモデルを制作します。ゲームの印象を決める大きな要素を担う仕事です。ワクワクする世界観を想像したり、どんな場所を冒険すると楽しいかなどを考える方に向いています。広大な地形から、コンパクトな地形、室内、お城、リアルな風景、デフォルメの世界・・・など、様々なデザインを作成します。

デザインスケッチ

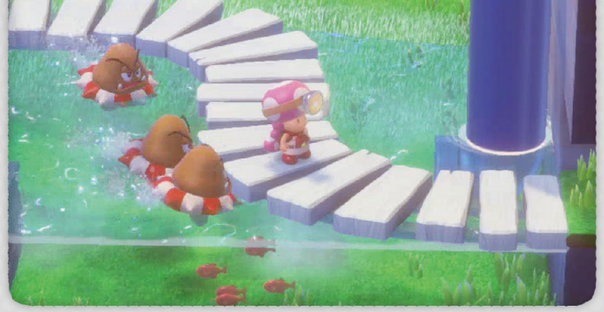
アイデアスケッチを行います。プレイしていてワクワクする世界観を探ります。

3Dモデリング

遊びにくい形になっていないかなどに気を付けながら、モデリングを行います。

製品データ完成

プレイヤーや敵などのキャラクターが合わさり、魅力的に見える世界観になります。



1-UP STUDIO Inc.

1-UPスタジオ社長あいさつ

当社は2013年に社名を「1-UPスタジオ株式会社」と改め、組織を一新して再スタート致しました。`増える`という前向きな意味が込められた言葉を社名に冠し、一歩一歩着実に成果を積み上げていきたいと考えています。それ故「完成した会社」ではなく、社員一人一人の成長と共に会社も成長の過程にあります。

ご縁があって入社される方は一従業員ではなく、`会社を一緒に作っていく` 意識のもと、会社の運営面にも積極的に関わってほしいと思います。遊びの創造に対し貪欲な向上心で臨み、お客様に面白いと満足して頂ける商品づくりの為に社員一同が安心して長く働ける健全な職場環境を維持・構築していきたいと思っています。

その為にも一人一人の個性を尊重し、柔軟な思考や豊かな発想力で変化と成長を実現できる会社を目指してまいります。

代表取締役社長　門井 元

門井 元/Gen Kadoi

1994年　多摩美術大学　美術学部　グラフィックデザイン学科卒
デザイナーとしてゲーム会社数社を経て、2000年に1-UPスタジオの前身でもあるブラウニー・ブラウンに入社。ゲーム開発業務と並行して商業誌にて漫画家として活動していた過去もある。趣味は自転車、サッカー、ラジコン、サバイバルゲームなど多岐にわたる。現在は自宅から職場まで往復50キロ以上の距離を自転車で通勤する。

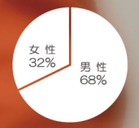
学生の方からよく頂くご質問

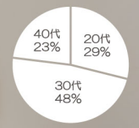
Q.任天堂株式会社の100%子会社である特色を教えてください。
A. 共同で開発を行っていますので、少人数でも世界的有名タイトルの開発に携わることができます。親会社と子会社という垣根を越えて、双方向からアイデアの提案を行いますので、責任ある業務に社員もやりがいを感じています。また、安定した経営基盤のもと充実した制作環境で開発が行えます。

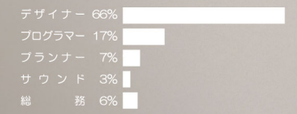
Q.何名ほど採用していますか？
A. ここ数年を見ると、毎年2～3名採用しています。嬉しいことに、新卒入社の社員の退職者は未だに0人で年々社員数は増えています。

Q.残業は多いですか？
A. ソフトの発売前などの繁忙期は忙しいですが、深夜や泊りの作業は行わないようにしています。各リーダーが作業の進捗を管理し、健康面の配慮から自己判断での残業はしない体制になっています。

Q.どのような人が働いていますか？
A. 平均年齢は33歳で最近は女性や既婚者が増え、子育てや家庭と両立しながら働いている社員が多くなりました。美術系大学やゲームの専門学校を卒業したデザイナーが多くいますが、技術的に不安な面がある方でも、学生時代に学んだ経験を活かして活躍している社員が多くいますので、安心してください。







▲デザイン研修の一例：カラーバリエーションを模索したスケッチ

デザイナー

新人研修

デザインと、遊びをつくる研修。

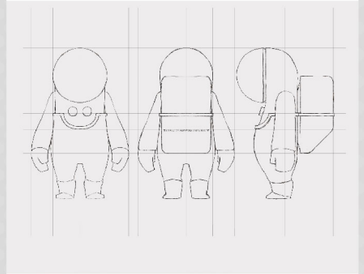
１－ＵＰスタジオでは人材育成に力を入れており、未経験の方でも開発に必要な技術を習得することができる、丁寧な研修プランを用意しています。入社時の3D技術の有無は問いません。デザイナー研修の他、ビジネスマナーなど社会人基礎研修も行っています。

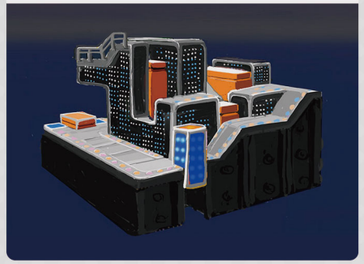
研　修　カ　リ　キ　ュ　ラ　ム

およそ６か月の期間をもって、基本の流れを学んでいただきます。

デザイン研修

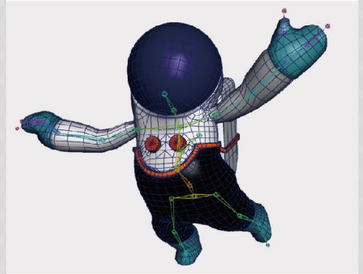
キャラクターや地形のデザインの工程を学ぶ研修です。アイデアやコンセプトの出し方、開発現場で求められるデザインスケッチのノウハウを学ぶことが出来ます。実際に３Dモデルにする事を目的に、ゲームで動いたときの機能性、魅力的なデザインを模索します。ツールはPhotoshopなどを使用します。

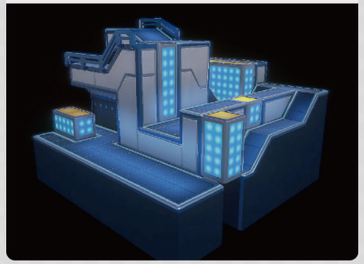




３D研修

キャラクターや地形を３Dモデルで作成する工程を学ぶ研修です。ＭＡＹＡを使用し、モデリング、アニメーション、出力方法など、ゲーム制作に必要な基礎技術を習得します。ツールの技術だけではなく、コンセプトデザインのイメージを３Dで魅力的に見せる方法やコツなども学ぶことができる研修です。





プランニング研修

“遊び”の仕掛けやコース制作の工程を学ぶ研修です。コース制作ツールを使用し、実際にプレイできるステージの制作をします。人を楽しませることを意識したコースの考え方や、仕掛けのアイデア作りを学びます。プランニングを学ぶことにより、ゲームの遊びに適したデザインを考えることにつながっていきます。

1-UPスタジオはどんな会社？

社員インタビュー

クリエイティブで開発がとても面白い

入社1年目　デザイナー　那須　美咲　（ 武蔵野美術大学卒業 ）

新人研修で基礎から教えてくださり、3D制作未経験のわたしでも、半年で製品として完成度の高いデータを作ることができるまでになりました。製品を作る上でのポイントやアドバイスを含めて研修して下さったので、デザインに関する理解が深まり仕事に活かすことができています。プロジェクト配属直後では、わたしのアイデアが採用されて驚きました。新人・ベテランに関わらず、お互いの長所を伸ばすような働きかけをして下さるので、どうしたらより良くなるかという視点で丁寧に完成度を追及していく現場にやりがいを感じています。また、情報共有会や勉強する場も多く、開発の技術力向上の意識がみなさん高いので、吸収しようとすればとても成長できる場が整っています。

みんながみんなプランナー

入社９年目　プランナー　岩佐　雄一　（ HAL大阪卒業 ）

職種関わらず、全員がプランナーというクリエイターの意識の元で「遊び」を作っています。例えば1-UPスタジオでは職種関係なく誰でも参加可能な「1Sheet」という企画のアイディア会を定例で行っています。これはゲームの開発のアイデアを日ごろから意識することが目的で、ゲームで大事な部分になってくる「遊び」に対して、楽しみながら技術向上を目指しています。職種の垣根を越え多角的な角度から企画を出し合い、ひとつの製品を皆で作り上げているのは他のゲーム会社にはない特徴かもしれません。そのため横のつながりを大事にし、問題やミスが起きても個人を追い詰めるような体制ではなく、周囲も当事者意識を持って解決方法を導く手助けをしてくれるので失敗を恐れることなく挑戦することができます。

仕事紹介

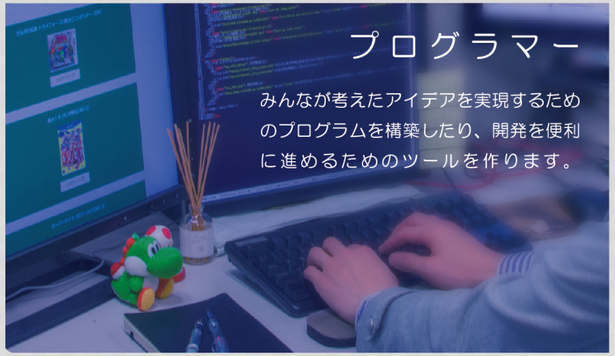
1-UPスタジオの職種

デザイナー

ゲーム内に登場するキャラクターや、地形などのデザインや、3Dモデリング、アニメーションなどの作成を行います。

プランナー

ゲームの〝遊び〟の部分を発案します。コースの制作やゲームバランスなどゲーム制作のプランニングを行います。



プログラマー

みんなが考えたアイデアを実現するためのプログラムを構築したり、開発を便利に進めるためのツールを作ります。

サウンド

ゲームの音楽や効果音などを作ります。世界観に合ったコンセプトを考え、遊びに手ごたえを持たせるサウンドを作ります。

職業の垣根を越えてアイデアの発想を。

沿　革

2000年　6月	東京都武蔵野市に「株式会社ブラウニー・ブラウン」設立
2001年12月	「マジカルバケーション（任天堂/開発担当）」発売
2003年　8月	「新約 聖剣伝説（スクウェア・エニックス/開発担当）」発売
2006年　4月	「MOTHER3（任天堂/開発担当）」発売
2007年　3月	「聖剣伝説 HEROS of MANA（スクウェア・エニックス/開発担当）」発売
2008年　9月	「ブルードラゴン　プラス（ＡＱインタラクティブ/開発担当）」発売
2009年12月	「ニンテンドーＤＳiウェアかっぱ道（任天堂/開発担当）」発売
2009年12月	「レイトン教授と魔神の笛（レベルファイブ）」内のおまけゲーム
	「レイトン教授のロンドンライフ」（開発担当）
2010年　1月	「リヴリーガーデン（マーベラスエンターテインメント/開発担当）」発売
2011年11月	「スーパーマリオ ３Ｄランド（任天堂/開発協力）」発売
2012年12月	「ファンタジーライフ（レベルファイブ/開発協力）」発売
2013年　2月	社名を「１-UPスタジオ株式会社」に変更し、東京都千代田区に移転
2013年11月	「スーパーマリオ ３Ｄワールド（任天堂/開発協力）」発売
2014年11月	「進め！キノピオ隊長（任天堂/開発協力）」発売
2015年10月	「ゼルダの伝説トライフォース３銃士（任天堂/開発協力）」発売

開発情報

©2011 Nintendo

©2013 Nintendo

©2014 Nintendo

©2015 Nintendo

ニンテンドー3DS、Wii Uは任天堂の商標です

募集要項

募集職種

地形デザイナー
製品に載るステージモデルの作成、コンセプトアートのスケッチ作成など

キャラクターデザイナー
キャラクター・オブジェクトモデルの作成、キャラクタースケッチ作成。仕様書の作成など

詳　細

募集対象	2018年3月卒業見込みの方
募集期間	2017年4月1日～同年秋頃までを予定（定員になり次第締め切り）
募集人数	若干名
雇用形態	正社員（6ヶ月間の試用期間あり）
勤 務 地	東京都千代田区（最寄駅：飯田橋から徒歩3分）
給　　与	当社規定による（年二回の賞与あり）
福利厚生	交通費支給（上限5万円）、産業医面談（毎月）、各種社会保険、慶弔見舞金、育児・介護休暇制度、繁忙期の夜食補助、ベネフィット・ワンサービスなど
勤務時間	9：30～18：30　休憩1時間（実働8時間）
休　　日	土日祝日、夏季休暇、年末年始休暇、年次有給休暇（2016年度休日実績　125日）

応募方法

弊社Webサイトの応募フォームから必要事項に入力し、エントリーしてください。
http://1-up-studio.jp/index.html

応募 ▶ 書類・作品審査 ▶ 面接 ▶ 内定

会社概要

社　　名	１－ＵＰスタジオ株式会社 １－ＵＰStudio Inc.
設　　立	2000年6月
資 本 金	9000万円
株　　主	任天堂株式会社（100%子会社）
代 表 者	代表取締役社長　門井元
	取締役　小泉歓晃（任天堂）
	取締役　加藤圭三（任天堂）
	監査役　山口　太（任天堂）

〒102-0071
東京都千代田区富士見2-7-2
飯田橋ブラーノステージビルディング17階１７０４号室
TEL 03-3288-2261（代表）
FAX 03-3288-2262